SNSP-A3CP-NNOE

Nintendo®

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die DONKEY KONG COUNTRY 3™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

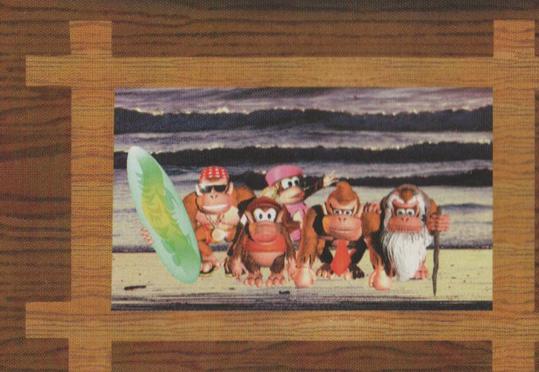
Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.



Inhalt



Neuer Ärger!



Viele Monate sind vergangen, seitdem Diddy und Donkey Kong dem fiesen King K. Rool und seinen Truppen eine böse Abreibung verpaßt haben. Noch immer kosten die Kongs ihren Triumph in vollen Zügen aus. Auf der DK-Insel lassen sie es sich in ihrer Lieblingsbucht so richtig gut gehen. Funky durchpflügt die Wellen auf seinem Surfboard, Dixie aalt sich in der warmen Sonne. Diddy und sein Kumpel Donkey Kong unternehmen ausgedehnte Streifzüge durch die nähere Umgebung. Abends treffen sich dann alle an der Strandbar der Kongs, um genüßlich einige Bananen-Shakes zu schlürfen.

Eines morgens ist Dixie etwas überrascht, als sie Diddy nicht in seinem Zimmer antrifft. So früh schon unterwegs? Eigentlich nicht seine Art! Als sie das Zimmer gerade verlassen will, entdeckt sie auf dem Tisch eine kurze Nachricht. „Schaue mich mit DK auf den Inseln um" liest sie. „Bis morgen!" Zunächst macht sich Dixie keine großen Sorgen, denn bislang endeten die Ausflüge der beiden spätestens an der Milchbar am Strand. Also macht sie sich auf den Weg, um dort nach ihnen zu suchen.

Lange bevor sie den Strand erreicht, ist ihr klar, daß Diddy und Donkey nie im Leben dort sein können. Dafür ist es viel zu ruhig! Eine auffällige Stille liegt in der Luft. Nur das Rauschen der Wellen und die einzelnen Schreie der Vögel des Dschungels sind zu hören. Der Tag vergeht und die Sonne versinkt langsam am Horizont. Als sich Dixie mit einem Seufzer in ihr Bett legt, denkt sie an ihre beiden Freunde.

Liebe Dixie,

schaue mich mit DK
auf den Inseln um.
Bis morgen!

Diddy

Als der nächste Tag anbricht, macht sich Dixie sofort wieder auf die Suche. Doch nach einem kurzen Rundgang über die Insel ist ihr klar, daß die beiden Affen immer noch auf Achse sind. Die Sorgenfalten auf Dixies Stirn werden immer größer. Sie kann nur erahnen, in welchen Schwierigkeiten Donkey und Diddy stecken. Auch dieser Tag vergeht, ohne das Dixie ein Lebenszeichen von ihnen erhält. Wiederum bleibt Dixie nichts anderes übrig, als sich in ihr Bett zu legen und zu hoffen, daß Diddy und Donkey Kong am nächsten Tag zurückkehren werden.

Doch auch am folgenden Tag passiert nichts. Dixie muß jetzt einfach herausfinden, was los ist. Also flitzt sie los zur südlichen Spitze der Insel und schwimmt hinüber zur Nachbarinsel.

Kaum an Land, trifft sie dort die gute Wrinkly Kong. Sie erzählt ihr, daß sie die beiden Primaten getroffen habe. Allerdings hatten sie ihr nicht erzählt, wohin sie gingen. Wrinkly ist der Meinung, daß sie vielleicht dem abgedrehten Funky einen Besuch abstatten wollen. Als Dixie gerade ihre Suche fortsetzen will, fragt Wrinkly sie, ob sie sich ein wenig nach den mysteriösen Bananenvögeln umschauen könnte. Sie habe sie in einer Höhle in der Nähe von Funkys Bootsverleih gesehen. Dixie erklärt sich einverstanden und macht sich auf den Weg zu Funky.

Funky Kong ist wie immer ziemlich beschäftigt. Er arbeitet gerade an einer neuen Erfindung, in seinem Laden wimmelt es nur so von merkwürdigen Werkzeugen. Funky hebt alles auf, was ihm in die Hände kommt. Funky erzählt Dixie, daß er nur einen Besucher in der letzten Zeit gehabt habe: Kiddy Kong! Funky zeigt in die andere Ecke des Raumes, wo der niedliche Affe gerade an einem Ersatzreifen knabbert. Funky rät Dixie, Kiddy mit auf ihre Tour zu nehmen. Er sei ziemlich stark und darüber hinaus auch schon recht selbstständig für sein Alter. Dixie ist sofort Feuer und Flamme und will mit Kiddy sofort davonziehen. Doch Funky gibt ihr noch einige Tips mit auf den Weg. Sie soll die Augen nach coolem „Abfall" und nach den Gebrüdern Bär offenhalten. Diese lustigen Brüder seien zum Teil ziemlich hilfsbereit!

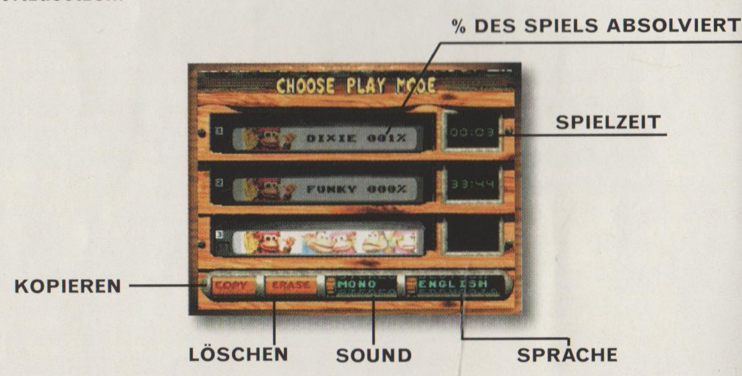
Auf ihrer Reise entdecken Dixie und Kiddy jede Menge neuer Fieslinge auf Seiten der Kremlings, die anscheinend einen neuen Herrscher haben: KAOS.

Spiel starten

Endlich geht's los! Doch bevor der Spielspaß beginnen kann, mußt Du das Modul in das Super Nintendo stecken und es dann einschalten. Wenn Du für das große Abenteuer bereit bist, drücke START!

SPIELSTÄNDE

**Wenn Du ein Spiel startest, gelangst Du in dieses Menü. Hier kannst Du den Spielmodus (1-Spieler, 2-Spieler-Contest oder 2-Spieler-Team) wählen und Deinen Namen (bis zu fünf Buchstaben) eingeben.
In diesem Menü kannst Du auch Spielstände kopieren und löschen. Außerdem ist es möglich, von hier aus gespeicherte Spiele fortzusetzen.**



SPIELMODUS

Donkey Kong Country 3 bietet Dir vielfältige Möglichkeiten. Zusätzlich zum herkömmlichen 1-Spieler-Modus kannst Du dieses Dschungelabenteuer auch zu zweit erleben!

1-SPIELER-MODUS In diesem Modus kontrollierst Du beide Akteure. Schaffst Du alle Level?

2-SPIELER-CONTEST Zu zweit könnt Ihr herausfinden, wer die meisten Level in der kürzesten Zeit schafft.

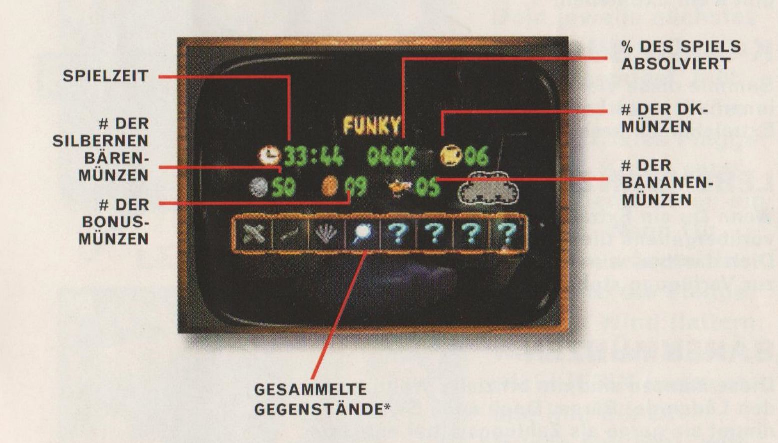
2-SPIELER-TEAM Hier ist Teamgeist gefragt. Ein Spieler kontrolliert Dixie, der andere Kiddy.

Spiel speichern

**Was wäre das neue Lieblingsspiel der Familie Kong ohne eine anständige Speichermöglichkeit, um Deinen Spielfortschritt zu sichern?
So funktioniert's:**

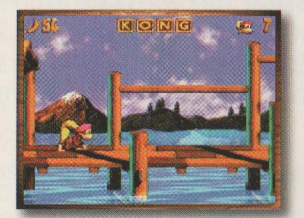
WRINKLYS SPEICHERHÖHLE

Um in dieser Höhle abspeichern zu können, mußt Du Dich zunächst einmal bis zu Wrinkly durchschlagen. Wrinkly hat in jeder Welt eine kleine Speicherhöhle für Dich eingerichtet. Immer wenn sie Deinen Spielfortschritt sichert, erscheint der folgende Übersichtsbildschirm.



***Diese Gegenstände erhältst Du mit etwas Geschick von den Bären oder den Endgegnern. Sie ermöglichen Dir, neue Schauplätze in bereits besuchten Leveln zu erreichen.**

Spielbildschirm



Während des Spiels tauchen verschiedene Anzeigen auf dem Bildschirm auf, wenn Du einen der folgenden Gegenstände einsammelst.



BANANEN-ZÄHLER

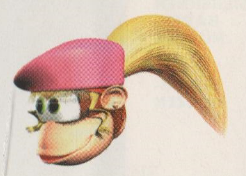
Wer sammelt die meisten Bananen? Für 100 Stück der leckeren gelben Früchte gibt's ein Extraleben!





K-O-N-G BUCHSTABEN

Sammle diese vier Buchstaben innerhalb eines Levels, um ein Extraleben zu kassieren.



LEBENSANZEIGE

Wenn Du ein Extraleben erhältst, erscheint vorübergehend diese Anzeige. Sie informiert Dich darüber, wieviele Affenleben Dir noch zur Verfügung stehen.



BÄRENMÜNZEN

Diese Münzen sind die offizielle Währung in den Läden der Bären. Doch auch Swanky nimmt sie gerne als Zahlungsmittel entgegen. **Auf Seite 22 erhältst Du weitere Informationen über diese Münzen.**

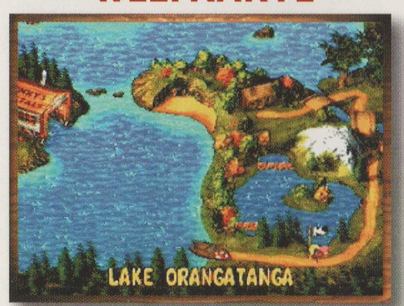
TIMER

Um Dir in den Bonusleveln eine der begehrten Bonusmünzen zu schnappen, steht Dir nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung.

Kartenbildschirm

Gegen Donkey Kong Country 3 wirkt eine Weltreise wie ein Wochenendtrip. Es gilt, acht verschiedene Welten zu erforschen. Deine Reise führt Dich von den Tiefen des Orangatanga-Sees bis zu den schwindelnden Höhen des majestätischen K3. Wrinkly hilft Dir in jeder Welt beim Abspeichern. Ebenfalls wirst Du in jeder Welt auf einen Vertreter der Gebrüder Bär treffen. Sei nett zu ihnen, sie können hilfreich sein! Um Dir auf Deinem Trip die Orientierung zu erleichtern, zeigt Dir eine Kremflagge Dein jeweils nächstes Ziel an. Wenn Du ein Level beendest, hißt einer der Kongs eine Flagge. Dixies Flagge ist pink, Kiddy setzt mit blauen Fahnen ein Zeichen. Wenn Du alle Bonusräume findest, wird die Flagge stolz im Wind flattern. Wenn Du den Bösewicht **KOIN** besiegst und ihm die DK-Münze abluchst, wird zusätzlich ein kleiner goldener Wimpel am Fahnenmast erscheinen.

WELTKARTE



LEVELKARTE



Controller-Funktionen

Die beiden Kongs verfügen über eine Vielzahl abgefahrener Moves und Angriffsvarianten. Auf dieser Seite erhältst Du eine Übersicht, die Du lesen solltest, bevor Du Dich in das große Abenteuer stürzt.

Steuerkreuz

OBEN
- An Seilen heraufklettern
- Schneller schwimmen
- Einen der Akteure oder Fässer werfen, nachdem der Y-Knopf losgelassen wurde

UNTEN
- Kauern
- Seile herunterklettern
- Schneller schwimmen
- Ein Faß abstellen. Dazu gleichzeitig den Y-Knopf loslassen.

OBEN UND UNTEN
- Hohe/tiefe Schneebälle werfen
- In den Räumen und Läden der Familie Kong verschiedene Optionen anwählen
- Squitters Spinnennetze lenken (Angriffs- und Plattformnetze)

LINKS UND RECHTS
- Nach links und rechts bewegen
- Zimmer schnell verlassen
- Steuerraketen des Raketenfasses lenken

OBEN, UNTEN, LINKS UND RECHTS
- Akteure und Fahrzeuge auf den Karten bewegen

SELECT
- Zwischen den Akteuren wechseln
- Im 2-Spieler-Team-Modus die Akteure tauschen

START
- Pause

L- und R-Taste
- Squitters Netzplattform weben
- L-Taste: Ellie saugt Wasser ein
- R-Taste: Ellie prustet Wasser aus

Y-Knopf
- Kiddy Kong Roll-Attacke ausführen
- Dixies Helikopterschwung ausführen
- Gedrückt halten, um Dixie längere Zeit in der Luft schweben zu lassen
- Fässer aufheben; Loslassen, um Fässer zu werfen
- Squawks Verwandter hebt Fässer auf
- Ellie hebt Fässer auf
- Ellie saugt Fässer ein
- Gedrückt halten, um sich schneller zu bewegen
- Standardattacke der tierischen Freunde ausführen
- Den Turbo der Wasserfahrzeuge zünden
- Partner von den Schultern werfen

X-Knopf
- Von einem tierischen Freund abspringen
- Das Nebelhorn der Wasserfahrzeuge ertönt

B-Knopf
- Springen
- Akteure aus Fässern abfeuern
- Bälle werfen (bei Swanky)
- Level oder Zimmer betreten
- Bei den Kongs oder in Läden Optionen anwählen
- Auf der Weltkarte das Gefährt verlassen
- Squawks flattert mit den Flügeln, um Höhe zu gewinnen

A-Knopf
- Partner auf die Schultern nehmen
- Partner von den Schultern absteigen lassen
- Squitters Netzplattform weben
- Zusammen mit dem Steuerkreuz (nach unten) drücken, um Ellie Wasser aus Seen und Wasserfällen aufnehmen zu lassen
- Ellie prustet Wasser
- Bälle werfen (bei Swanky)
- Enguarde für seine Spezialattacke aufladen
- Auf der Weltkarte das Gefährt verlassen

Dixie Kong



Dixie übernimmt auf der Suche nach ihren Freunden die Führungsrolle. Der Helikopterschwung ist nur eine der atemberaubenden Fähigkeiten der charmanten Affendame.

DIXIES VORTEILE

Dixie ist eine hervorragende Springerin. Dank ihres Helikopterschwungs kann sie große Weiten überbrücken und damit vielen Gefahren aus dem Weg gehen. Dieser Schwung verlangsamt auch ihren Fall.

DIXIES HELIKOPTERSCHWUNG

Diese spezielle Fähigkeit verschafft Dixie einen fast schon unfairen Wettbewerbsvorteil. Wenn Du den Y-Knopf drückst und gedrückt hältst, kann sie sogar im freien Fall ihre Flugkünste unter Beweis stellen. Doch auch am Boden ist ihr Helikopterschwung gefürchtet. Wenn sie den Kremlings ihre Haarpracht um die Ohren haut, ist die Heulerei groß.

WERFEN



Ihr prächtiger Pferdeschwanz eignet sich auch dazu, Fässer und Tonnen zu werfen. Da sie die Fässer über dem Kopf stemmt, haben sie eine andere Flugbahn als Kiddys Geschosse. Drücke das Steuerkreuz nach oben, um Gegenstände über Dir zu erreichen.

SCHWIMMEN

Wer auf einer Insel lebt, der lernt das Schwimmen schon in jungen Jahren. So auch Dixie, die sich im Wasser genauso wohl fühlt, wie auf den hohen Bäumen des Dschungels. Wenn Du den B-Knopf drückst, schwimmt Dixie wie ein Fisch. Mit gedrücktem Y-Knopf bewegt sie sich im Wasser noch etwas schneller. Mit dem Steuerkreuz kannst Du Dixie durch die Gefahren manövrieren.



RENNEN



In Verbindung mit dem Steuerkreuz bewirkt der Y-Knopf, daß Dixie wie von der Tarantel gestochen losflitzt. Das ist vor allem in den Bonusleveln, in denen jede Sekunde zählt, von Vorteil. Wenn sie rennt, nimmt sie automatisch Gegenstände auf, die im Weg liegen.

KLETTERN

Es wäre doch eine Affenschande, wenn Dixie nicht über vernünftige Kletterkünste verfügen würde! Halte den Y-Knopf gedrückt, um sie noch schneller klettern zu lassen.

Hucke-Pack



WERFEN

Wenn Kiddy Dixie nach oben wirft, kann sie Plätze erkunden, die außer Reichweite eines Sprunges liegen. Doch Dixie kann auch Kiddy werfen! Wenn sie ihn geschickt auf den Boden krachen läßt, kann ein ordentliches Loch entstehen.

ROLLEN

Wenn die süße Dixie Kiddy gegen eine Wand wirft und dann auf ihn springt, solange er noch rollt, kann sie auf ihm balancierend durch die Landschaft flitzen.

Kiddy Kong



Kiddy ist das stärkste Affenbaby aller Zeiten! Verborgene Plätze erreicht er, indem er ein Loch in den Boden schlägt. In einem ähnelt er Diddy und Donkey Kong auf's Haar: Wo am meisten los ist, da ist auch Kiddy nicht fern!

KIDDYS VORTEILE

Dank seiner Rolltechnik kann Kiddy ordentliche Sprünge auf's Parkett legen. Fässer trägt er generell vor sich her. Das ist ein unschätzbarer Vorteil, denn sie dienen ihm auf diese Art und Weise als Schutzschild. Als einziger Affe der Welt kann er sogar über's Wasser laufen. Dazu muß er an Land rollen und springen, sobald er die Wasseroberfläche berührt. Das erspart ihm viele anstrengende Begegnungen mit ungemütlichen Unterwasser-Gegnern.

ROLLEN

Mit seiner Rollattacke macht Kiddy die Kremlings buchstäblich platt. Wenn er an einen Abgrund heranrollt und dann springt, kann er ziemlich große Sprünge machen.



WERFEN

Kiddy kann Fässer und einige Gegner (nachdem er auf sie gehüpft ist) aufnehmen und ordentlich weit werfen. Wenn Du das Steuerkreuz nach oben drückst, erreichst Du mit einem Wurf Gegenstände über Dir.



SPRINGEN

Auf dem Weg zu Diddy und Donkey Kong ist Springen eine äußerst wichtige Fähigkeit. Kiddy beherrscht sie im Schlaf. Er kann viele Gegner durch einen gezielten Sprung erledigen.



SCHWIMMEN

Na gut, vielleicht bringt Kiddy ein paar Gramm zuviel auf die Waage. Trotzdem ist er ein hervorragender Schwimmer. Er schwimmt los, wenn Du den B-Knopf drückst. Schneller ist er unter Wasser allerdings unterwegs, wenn Du den Y-Knopf gedrückt hältst. Mit dem Steuerkreuz kannst Du seine Geschicke auch im nassen Element steuern.



RENNEN

Mit gedrücktem Y-Knopf bringst Du Kiddy ordentlich auf Touren. Das macht das Spiel noch schneller und actionreicher. Auch Kiddy nimmt im Spurt Gegenstände auf, die herumliegen.



KLETTERN

Im Klettern steht Kiddy der flotten Dixie in nichts nach. Wenn Du ihm ein wenig Feuer unter dem Hintern machen willst, mußt Du den Y-Knopf gedrückt halten.



Familie Kong

Was wäre ein Donkey Kong Country-Spiel ohne die Kongs? Natürlich sind sie auch diesmal mit von der Partie, ihr findet sie in jeder Welt. Ausnahmsweise bieten sie, außer Swanky natürlich, ihre Dienste in diesem Spiel umsonst an.



FUNKYS BOOTSVERLEIH

Der Freak hat mit einem Bootsverleih den Schritt in die Selbstständigkeit gewagt. Familienmitglieder können seine Wasserfahrzeuge selbstverständlich kostenlos ausleihen.

WRINKLYS SPEICHERHÖHLE

Wrinkly hat sich zur Ruhe gesetzt und spielt entweder Nintendo-Videospiele oder sieht sich spannende Fernsehserien an. Schaut immer mal bei ihr vorbei, sie speichert für ihr Leben gerne ab.



SWANKY

Seine Show gilt als eine der Sternstunden der Unterhaltung. Bei den Wurfspielen kannst Du tolle Preise gewinnen.

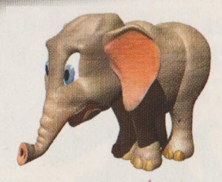


CRANKY

Dein Gegner im lustigen Wurfspiel. Er will sich und allen anderen beweisen, daß er immer noch die Nr. 1 ist.

Tierische Freunde

ELLIE, DER ELEFANT



Dieses Rüsseltier haben Dixie und Kiddy sofort in ihr Herz geschlossen. Ellie kann dank ihres mächtigen Rüssels sogar entfernte Fässer einsaugen und damit werfen. Besonderen Spaß hat sie daran, Wasser zu tanken und damit die unbeliebten Kremlings abzuschießen.

ENGUARDE, DER SCHWERTFISCH

Bestimmt kennst Du ihn schon aus den vergangenen Abenteuern. Unter Wasser ist er beweglich wie kein anderer. Als Schwertfisch hat ihm die Natur den unschätzbaren Vorteil mit auf den Weg gegeben, Gegner heftig pieksen zu können.

SQUAWKS, DER PAPAGEI



Natürlich steht Squawks, der eierspuckende Papagei, auch diesmal zu treuen Diensten. Auch wenn Kiddy nicht gerade ein Leichtgewicht ist, entführt er ihn und Dixie doch ohne Probleme in luftige Höhen. Squawks hat nette Verwandte, die mit ihren Klauen Fässer aufnehmen und damit Fieslinge attackieren.

SQUITTER, DIE SPINNE

Wenn es ganz ungemütlich wird und sich gähnende Abgründe vor unseren Helden auftun, dann ist Squitter zur Stelle. Die freundliche Spinne webt in Windeseile Netze, auf denen Dixie und Kiddy ihren Weg fortsetzen können. Natürlich hat Squitter für die Kremlings auch immer einen Netzschuß übrig.

PARRY, DER VOGEL



Dieser neue Freund ist immer in der Nähe und sammelt für Dixie und Kiddy Gegenstände ein, die sie nicht erreichen können. Wenn Parry einmal befreit wurde, wird er den beiden Affen auf Schritt und Tritt hinterher flattern.

Kremlings & andere Fieslinge

Dies sind nur einige der Widersacher, die Dich daran hindern wollen, Diddy und Donkey zu finden.



KOBBLE
Ein gewöhnlicher Kremling, trotzdem nicht zu unterschätzen.



KRIMP
Seine Zähne sind messerscharf, gehe ihm besser aus dem Weg!





KRUMPLE
Eine harte Nuß! Während Dixie bei einem Sprung von ihm abprallt, kann Kiddy ihn mit einem gezielten Hüpfer außer Gefecht setzen.



KOPTER
Dieser unangenehme Zeitgenosse zischt mit seinem Propeller vom Himmel herab. Also mache Dich auf böse Überraschungen von oben gefaßt!

KUCHUKA
Dieser feige Kremling wirft aus seinem Faß heraus mit Bomben. Ziemlich unfair!



KLASP
Dieser Kremling treibt sich im Tauwerk herum. Man sollte sich nicht zu lange in seiner Nähe aufhalten, sonst könnte es ungemütlich werden.

RE-KOIL
Sein federnder Schwanz läßt ihn mit hoher Geschwindigkeit auf Dixie und Kiddy zusausen. Achtung!



BAZUKA
Er trägt seinen Namen mit Stolz und feuert auf alles, was sich bewegt. Wenn er in die Horizontale feuert, ist der sicherste Platz auf seinem Faß.



SNEEK
Vor allem Ellie hat riesige Angst vor dieser kleinen Ratte.

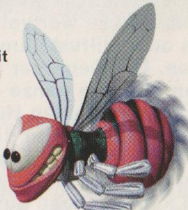


BRISTLES
Igel sind ja allgemein sehr unbeliebt. So auch dieser Fiesling, der darüber hinaus noch über einen Rollangriff verfügt.

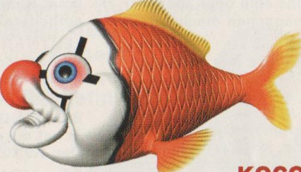
KOIN
Dieser Bösewicht verteidigt die DK-Münzen mit aller Macht. Nur mit einem Stahlfaß ist er aus dem Weg zu räumen.



BUZZ
Dieses nette Flugobjekt ist mit einer rotierenden Kreissäge ausgestattet, die seinen Körper schützt. Die roten Exemplare sind nicht zu besiegen.



SWOOPY
Sein spitzer Schnabel kann nach einer fehlgeschlagenen Attacke durchaus einmal im Holz stecken bleiben.

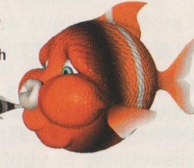


KOCO
Dieser farbenfrohe Clown-Fisch patrouilliert rund um die DK-Insel durch das glasklare Wasser.

NIBBLA
Dieser gefräßige Fisch ist Dein Freund – wenn Du ihn unaufhörlich fütterst!



BOUNTY BASS
Wer in der Lage ist, diesen stattlichen Fisch zu besiegen, wird mit einem noch stattlicheren Bonus belohnt.

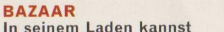


Tolle Neuigkeiten

In diesem Abschnitt stellen wir Dir die Neuerungen dieses Spiels vor.

GEBRÜDER BÄR

In diesem Spiel steht Dir nicht nur die affige Verwandtschaft der Kongs zur Seite. Auch die Gebrüder Bär können Dir ab und zu wertvolle Tips oder Hilfestellungen geben. Die Gebrüder Bär leben über die ganze Welt verstreut in kleinen Hütten. Du kannst dreizehn dieser friedfertigen Honigschlecker kennenlernen. Aber laß Dir bloß keinen Bären aufbinden!



BAZAAR
In seinem Laden kannst Du das eine oder andere Schnäppchen machen.

BARNACLE
Er besitzt einen netten Geschenke-Shop. Er ist ein geschickter Verkäufer, also achte auf Dein Geld. Manchmal lohnt es sich jedoch, ein paar Münzen mehr auszugeben.

BRASH
Er ist groß, unfreundlich und treibt manchmal ein böses Spiel. Kongs aufgepaßt!

BLUNDER
Trotz seiner sarkastischen Art verplappert er sich ab und zu.

BLUE
Der traurigste Bär weit und breit. Kannst Du ihn etwas aufheitern?

LEUTNANT BAZOOKA
Seit seinem Einsatz im Krem-Krieg hat dieser Veteran einen Fimmel für Waffen.

BLIZZARD
Er hat nur ein Ziel: Den K3 zu bezwingen.

BELLAMY
Der Pflanzenliebhaber unter den Bären.

BENNY & BJÖRN
Die Zwillinge betreuen die Skilifte in den Bergen.

BARTER
Dieser hinterlistige Bär „leiht" sich Dinge aus und tauscht sie, wie er gerade lustig ist.

BAFFLE
Er liebt Codes über alles und ist fortwährend damit beschäftigt, neue Codes zu knacken.

BOOMER
Er kennt das Geheimnis der verlorenen Welt, ist aber sehr schwer zu finden.

BANANENVÖGEL

Im Verlauf des Spiels wirst Du auf die Bananenvögel treffen. Einmal befreit, fliegen sie zur Speicherhöhle, wo Wrinkly gut auf sie aufpaßt.







SWANKYS SHOW

Swanky ist selbstverständlich wieder mit von der Partie. Diesmal veranstaltet er allerdings kein Quiz, sondern ein abwechslungsreiches Wurfspiel. Im 1-Spieler-Modus kannst Du Dich mit Cranky messen, der auf seine alten Tage noch einmal zur Höchstform aufläuft.

FUNKYS VERLEIH

FAHRZEUGE Auf Dauer ist es ziemlich anstrengend, die großen Entfernungen zu Fuß oder schwimmend zurückzulegen. Da kommt den beiden Affen Funkys Verleih gerade recht. Er bastelt eifrig immer bessere Fahrzeuge zusammen, die den Kongs Stück für Stück den Zugang zur großen weiten Welt eröffnen. Zwei davon stellen wir Euch vor. Es geht das Gerücht um, es gebe ein spezielles Gefährt für absolute Cracks...

HOVERCRAFT Ein beachtlicher Wasserflitzer! Dank des starken Motors ist das Fahrzeug auch bei starker Strömung gut zu lenken.

MOTORBOOT Sieht doch schnittig aus, oder? Ein sicherer, flotter Flitzer, der Dixie und Kiddy in Windeseile über die Wogen trägt.

Schätze & Gegenstände



DK-MÜNZE

Um diese begehrte Münze einzusacken, mußt Du einen Kremling namens Koin besiegen. Er bewacht den goldenen Schatz. In jedem Level ist eine dieser wunderbaren Münzen zu holen.



BÄRENMÜNZE

Um an Swankys Wurfspiel teilzunehmen oder mit den Bären in's Geschäft zu kommen, brauchst Du unbedingt diese Bärenmünzen. Du findest sie verstreut über die ganze Welt.



BONUSMÜNZE

In jedem Bonuslevel gilt es, eine dieser Münzen zu ergattern. Auch Boomer ist an ihnen sehr interessiert. Es gibt verschiedenartige Bonuslevel. Einmal geht es um das Einsammeln von Sternen, ein anderes Mal müssen alle Gegner besiegt werden. Oder Du mußt einfach nur nach der Bonusmünze suchen.



BANANEN UND BANANENSTAUDEN

Jede einzelne Banane in diesem Spiel liegt in erreichbarer Nähe. Oft geben sie auch einen Hinweis auf versteckte Eingänge, verborgene Gegenstände oder das Ende des Levels.

TIER-STOPSCHILD



Wenn Du dieses Schild siehst, ist der Spaß für Deinen tierischen Freund zu Ende. Keinem Deiner animalischen Kumpels ist es jemals gelungen, dieses Schild zu passieren. Wenn Du es trotzdem versuchst, erhältst Du jedoch eine Belohnung.

EXTRALEBEN-BALLONS

Wie es der Name schon sagt, spendieren diese Ballons Extraleben, die Du nicht verschmähen solltest.

KONG-BUCHSTABEN

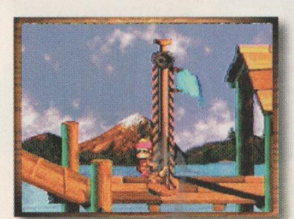
Wer alle vier Buchstaben sammelt, wird mit einem Extraleben belohnt.











LEVEL-FLAGGE

Ein Level ist dann beendet, wenn die Flagge durch Ziehen am Seil gehißt wurde.

Fässer

Es gibt in diesem Spiel die verschiedensten Fässer. Spring doch einfach hinein und schaue, was passiert...



KANONEN-FASS

Dieses Faß transportiert Dich automatisch an Stellen, die Du sonst vielleicht nicht erreichen könntest.



TNT-FASS

Wenn Du sie wirfst, explodieren diese Fässer und räumen damit nicht nur Gegner aus dem Weg, sondern können auch versteckte Eingänge öffnen.



BONUSFASS

Ein Sprung hinein, und Du findest Dich in einem der zahlreichen Bonuslevel wieder.



DK-FASS

In diesen Fässern befindet sich Dein Partner, wenn Du alleine durch die Welt streifst. Sind Dixie und Kiddy sowieso schon zu zweit unterwegs, dann kannst Du diese Fässer in der Luft nicht zerstören.



UNBESIEGBAR-KEITSFASS

Wenn Du eines dieser Fässer zerstörst, bist Du vorübergehend unbesiegbar.



FÄHRTENFASS

Dieses Faß schießt Dich heraus und folgt Dir dann nach links oder rechts.



STAHLFASS

Dieses Faß haut den stärksten Kremling von den Socken. Und dazu ist es auch noch wiederverwertbar. Prädikat: Umweltfreundlich und kremfeindlich!



STERNENFASS

Dieses Faß markiert in jedem Level ein Mitteltor. Wenn Du danach ein Leben verlieren solltest, kannst Du von der Position dieses Fasses aus Dein Spiel wieder aufnehmen.



ENGUARDE-FASS

Schwimme in dieses Faß hinein, um Dich in den flotten Schwertfisch Enguarde zu verwandeln.



SQUAWKS-FASS

Wer ganz nach oben will, muß dieses Faß unter die Lupe nehmen. Darin verwandelst Du Dich in den lustigen Papagei Squawks.



SQUITTER-FASS

Wer immer schon mal als Achtbeiner durch's Leben gehen wollte, sollte dieses Faß anvisieren. Als Spinne Squitter kann man die schönsten Netze weben.



RAKETEN-FASS

Diese Fässer machen Dixie und Kiddy Feuer unter dem Hintern und katapultieren sie hoch in die Luft.



ELLIE-FASS

Elefanten gibt es eben nicht nur im Porzellanladen. Wer in dieses Faß springt, kommt als Elefantendame Ellie wieder heraus.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland
Stadlbauer Marketing +Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY